

法政大学学術機関リポジトリ
HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

高等教育におけるインプロヴィゼーション：短期型演劇ワークショップの課題

著者	平野井 ちえ子
出版者	法政大学人間環境学会
雑誌名	人間環境論集
巻	15
号	2
ページ	125-140
発行年	2015-03
URL	http://hdl.handle.net/10114/9937

高等教育におけるインプロヴィゼーション —短期型演劇ワークショップの課題—

平野井 ちえ子

1. 本稿の目的

本稿は、本学人間環境学部の2013年度第2期「フィールドスタディ」企画として2014年2月14日～17日までの4日間に学部生を対象として行なった「演劇ワークショップ：インプロヴィゼーションを学ぶ」（最終日の午後は参加者の知人を招いての発表会）の内容に基づき、大学教育におけるインプロヴィゼーション導入の効果と問題点を分析するものである。

演劇ワークショップには、大きく分けて2つの流れがある。1つは、劇作家や演出家が自身の芸術理念と直結した俳優訓練や観客教育を目的としたもの、もう1つは、プロの演劇人育成に限らず、コミュニケーション能力涵養の一環として学校教育・職業訓練・心理療法の現場などへの応用も射程に入れたものである。インプロヴィゼーションは、後者のタイプの演劇ワークショップの構成要素として、近年頻繁かつ便利に用いられている。

インプロヴィゼーション（以下、「インプロ」とする）が便利に用いられること自体は悪いことではない。初歩的なゲームであれば比較的容易に応用できるので、特に教育現場ではタスクベースの学習活動と相性が良い。また、コミュニケーションを円滑に行なうための準備学習としても有効性が高い。しかしながら、タスクによっては、時間の制約や安易なコーチ法により、単なる意外性やナンセンスな可笑しさを遊ぶだけのゲームに終始させてしまうことにもなりかねない。そうしたインプロの効果と問題点を分析することが、本稿の目的である。

2. コーチの背景

講師（インプロではコーチと呼ぶ）には、本学「人間環境セミナー」でも講師経験のある静岡県舞台芸術センター（劇団SPAC）専属俳優奥野晃士氏を迎えた。奥野氏は、2000年からSPACのメンバーとなり、現在もSPAC公演のほか、プロの俳優の本読みにヒントを得た一般向けの「リーディング・カフェ」や静岡県内の学校演劇の指導など、劇団のアウトリーチ活動にも熱心に取り組んでいる。SPACは1997年、鈴木忠志初代芸術総監督のもとに創設された県立の劇団である。鈴木氏の構想によって、芸術総監督が人事権・予算権を掌握し専属の劇場を24時間使用することができる画期的なシステムが確立された。鈴木氏は、スズキ・トレーニング・メソッドの創始者として知られる世界的な演出家である。SPACは、2007年に二代目芸術総監督として宮城聡氏を迎えるが、奥野氏の俳優としてのキャリアには、鈴木氏のもとでの研鑽が大きく結実しているものと考えられる。2013年度第2期フィールドスタディの演劇ワークショップのメインテーマはインプロであるが、奥野氏はスズキ・トレーニング・メソッドを鈴木氏から直接学んでいるため、筆者のたつての希望でプログラムの随所にスズキ・トレーニング・メソッドの入門的な訓練を取り入れていただいた。スズキ・トレーニング・メソッドは、たいへん厳しい身体訓練であるが、インプロのタスクと対照的に学ぶことで、参加者の身体表現に関する理解が深まったのではないかと自負している。

3. 稽古場

十数名の参加者（インプロではプレーヤーと呼ぶ）がのびのびと活動でき演劇の現場の空気感も体験できるよう、小規模ではあるが演劇専用のアトリエを手配した。「アートカフェ百舌」というその空間は、本格的な壁面ミラー・照明・音響設備を完備しており、プロの演劇人の公演にも用いられている。名前に「アートカフェ」とあるのは、稽古の休憩や公演の終了後に、皆でお茶を飲みながら気楽にディスカッションできる空間にしたい、というオーナーの希望で、簡易的なキッチン空間を併設しているからである。稽古場は、参加者全員が一斉に行なうタスクにも十分な空間であったが、全員が2つのグループに分かれて交代で行な

うタスクが多く、待機グループは実践グループの様子を観察することで、自分たちの実践に活かすことができたようだ。



全員で一斉にスズキ・トレーニング・メソッドの入門訓練に取り組んでいる様子。暗幕部分が壁面ミラーである。天井には、通常の稽古利用時に使用する蛍光灯のほか、数多くのスポットライトが並んでいて、ありとあらゆる光と影を演出できる。



ミラー開放時の稽古場。インプロの導入段階で、互いにことばで指示をせず人文字を完成させるタスクに取り組んでいる様子。待機グループは観察している。5～6名のグループ別に実践するときは、かなり余裕をもって動くことができるスペース。

4. プレーヤーの素養

参加者数はアシスタントを兼任するOBも入れて11名と小規模ではあったが、演劇ワークショップの経験者や心理療法への応用に関心をもつ学生のほか、「自分の殻を破りたい」、「人間関係を築く力やコミュニケーション能力を高めたい」など、新しい分野に挑戦する意欲ある学生に恵まれた。11名のうち、女性が3名、男性が8名と、若干意外なジェンダー構成になったが、皆がわくわくする気持ちを持って参加してくれたようで、積極的な態度がさすがにうかがえた。演劇ワークショップにとって、参加者がポジティブな姿勢を示してくれることは、きわめて重要である。1人でも投げやりな態度で水をさす行動をとる人がいると、全体

の空気に影響する。このことは、事前講義の段階である程度確認できていたので、今回は安心だった。

5. インプロ以外の要素

奥野コーチにアウトリーチ活動の経験が豊富であったため、参加者にはインプロ以外にもさまざまな学びがあったことと考える。前述のスズキ・トレーニング・メソッドのほか、奥野コーチのもう1つの背景である「心身統一合気道」の訓練も取り入れていただいたし、奥野コーチが日頃熱心に取り組んでいる「リーディング・カフェ」の実践も行なった。こう述べると、あれもこれもと中途半端な印象を与えるかもしれないが、今回のワークショップは午前10時から午後5時までを4日間連続の集中講座だったので、バラエティに富んだプログラムの方がアマチュアの学生には吸収しやすいだろうという判断だった。

ただし、本稿はインプロをテーマとしているので、スズキ・トレーニング・メソッドや心身統一合気道に関する入門訓練や「リーディング・カフェ」について詳述することはしない。スズキ・トレーニング・メソッドの入門訓練では、呼吸と重心のコントロールについて学び、心身統一合気道入門では、心身の統一・静の力について学んだ。「リーディング・カフェ」では、シェイクスピアの翻訳『夏の夜の夢』（小田島雄志訳）と野田秀樹潤色の『真夏の夜の夢』の読み比べを行なった。

6. ウォーミングアップ

初日はワークショップ期間を通じて自分が呼んでほしい名前を決めることからスタートする。互いの呼び名を交換して握手する「シェイクハンド」から「わたし・あなた」のゲームに移行する。以下のゲームやエクササイズはいずれも、ことばで説明するとつまらなそうに聞こえるが、演劇ワークショップを始める際に活性化しておきたい能力に注意喚起する役割が重要である。

6-1. 「わたし・あなた」

「わたし・あなた」は、全員で円陣を作り、鬼が自分を指して「わたし」、誰か

他の人を指して「あなた」と言い、「あなた」をつかまえに行く。今度は「あなた」と言われたプレイヤーが、自分を指して「わたし」、別の人を指して「あなた」と言って新しい「あなた」をつかまえに行く。ルールは、「あなた」を言い切るまで自分の位置を離れないこと。これだけの単純なゲームだが、誰でもスムーズにできるので、ワークショップに取り組むムードが盛り上がる。また、「あなた」を指すとき明確に相手を指定しなければならないので、身体の動きと顔の表情で情報を明確に伝達する習慣を身に着けるのに役立つ。初回は鬼ごっこのようにスピードアップして実践したが、その後はワークショップ4日間でグループをシャッフルする際に、コーチが運営の実務的な手段として何度も用いていた。

6-2. 「感情解放」

次は「感情解放」のエクササイズである。全員がフロアを自由に歩き回中、コーチが「太陽」と声をかけると全員が大声で「あー」と叫び手足を広げる。コーチが「鉄板」と声をかけると全員が熱された鉄板の上にいるふりをする。「のしり合い」と言われれば、近くの人とのしり合い（熱中しすぎて本当の喧嘩にならないよう注意する）、「だだっ子」と言われれば、泣きわめくだだっ子になる。照れを無くし、明確な動きと発声に取り組む訓練だ。

6-3. 「エアハンカチ落とし」

ハンカチを使わず、鬼はしぐさでハンカチを落としたことを表わす。落とされたプレイヤー以外が落とされたプレイヤーに目で合図をして知らせる。ここで求められるのは、明確な動きとアイコンタクトに加えて、ある程度の緊張感の維持である。鬼を追いかけることが目的ではないが、一連のウォーミングアップの中では、一番走らされる。

6-4. 「鬼ごっこ」（「なまえオニ」）

演劇ワークショップの鬼ごっこでは、自分がつかまりそうになったとき、鬼と自分以外のプレイヤーの名前を呼んで危険を免れることができる。ここで名前を呼ばれたプレイヤーが新しい鬼になる。このゲームに必要なのは、プレイヤー全員の名前を覚えること、自分の役割を明確に認識すること、全体を俯瞰し場所取りの感覚を鋭敏にすること、プレッシャーがかかったとき冷静に対処することである。パニックに陥ってすぐ近くのプレイヤーに鬼をふってしまったたり、油断し

て新しくふられた鬼のそばで悠然としている姿が見られた。

6-5. 「ジップ・ザップ・ゾップ」

全員で円陣を作り、最初のプレーヤーが誰か他のプレーヤーに向かって、右隣りのプレーヤーなら「ジップ」、左隣りのプレーヤーなら「ザップ」、それ以外の位置のプレーヤーなら「ゾップ」と、しぐさとことばで発信する。2番目以降のプレーヤーは、自分が言われたことばを反復してから、最初のプレーヤーと同じように誰か他のプレーヤーに発信する。明確な情報伝達を行なうことが目的だが、加えて雑念を排する訓練でもある。

7. 基本トレーニング

インプロは、言うまでもなく台本の無い即興劇である。台本のある芝居は、たとえどんなに退屈であってもいつか結末に辿り着くが、インプロは始まっても終わりを迎えることができるかどうか分からない。展開はプレーヤーに委ねられている。各プレーヤーが自分の好みに拘って協調性の無い芝居をすると、收拾がつかなくなってしまう。そのため基本トレーニングでは、他者のアイディアのオフアーを受け容れる姿勢やイメージを共有する感性を育むことが必要だ。以下のゲームやエクササイズは、そうした原理の実践である。

7-1. 「ワンボイス」

「ワンボイス」のゲームは、ペアまたはグループ（3～8人程度）で声をそろえて1人の人間を演じるゲームである。台詞を合わせるきっかけはアイコンタクトだけで、ことばやマイムによる指示は禁じられている。最初は、ペアで稽古場内の物を指さし、「白い、壁」、「青い、カメラ」、「パナソニックの、ビデオカメラ」など、それぞれの物の客観的特徴を声を合わせて述べていく。その後、グループのゲームに移行し、コーチから与えられた架空の状況に合わせて台詞のやりとりを行なった。ここでは、コーチがどのような状況を設定するか、プレーヤーの台詞のやり取りに対してどのような指導をするかが重要である。グループでのゲームは3～4人のグループで5種類の課題に挑戦したが、奥野コーチは、「キャンパスの廊下で」、「学食で」、「高校の同窓会で」、「アルバイト先のコンビニで」、「居

酒屋のコンパで」など、学生に身近な状況を設定した。以下は、比較的スムーズに展開できた「学食で」の会話である。

グループA： こんにちは。
グループB： こんにちは。
グループA： 今日は、寒いですね。
グループB： 学食は、暖かいですよ。
グループA： そうですね。
グループB： 何を食べますか？
グループA： おにぎりです。
グループB： おいしそうですね。
グループA： そうでもないです。
グループB： 一口ください。
グループA： いいですよ。
グループB： いただきます。
グループA： どうですか？
グループB： そうでもないですね。
グループA： そうですね。
グループB： 僕は、ラーメンを食べます。
グループA： 一口ください。
グループB： いやです。
グループA： どうしてですか？
グループB： 麺が伸びてしまうからです。
グループA： 残念です。
グループB： 自分で買えば。
グループA： お金が無いです。
(以下、省略。)

まったく盛り上がらない会話であるがよく続いたもので、「ワンボイス」としてはある程度まとまった流れができています。「ワンボイス」の目的は、仲間と心を合わせて同じことばを話すことなので、独創的な展開は求められていない。与えられた状況で想定できる平凡な会話でないと、皆で合わせる事が難しいから

だ。誰かが勝手に面白いことをやろうとすると、会話が破綻しやすく荒唐無稽な可笑しさだけで終わりやすい。また、片方のグループがイメージの共有に消極的だと、相手側の発話に「そうですね」を繰り返すだけになってしまう。奥野コーチは、「たとえありえないことでも相手のオファーを受け容れること、そんなのあるわけないというブロッキングはタブーである」と、面白いアイデアを出そうとするプレーヤーには寛大だったが、これは本来のインプロの精神とは異なる（今井、2009、186-190頁）。今回のワークショップは初心者対象のものであったので、インプロの原理よりも発話の積極性を選んだのかもしれない。

7-2. ワンワード

「ワンワード」は、1人のプレーヤーが一度に一言しか話せないルールのもと、順番に話しながら1つのストーリーをつくるゲームである。他のプレーヤーの発話をよく聞くこと、全体で1人の人間が語っているように統一感をもたせることが重要である。したがって、このゲームでも「ワンボイス」同様、意図的に話を面白くする必要は無い。無理に話を自分のアイデアに引き寄せようとしても、たった一語で流れをコントロールすることなどできず、突飛な一言が他のプレーヤーのアイデアと競合して、収拾がつかなくなるか支離滅裂な話になってしまう。本来は、スムーズな発話の流れに身を委ねた結果、どのような展開になるかを楽しむゲームである。したがって逆接を表す表現は極力回避し、具体的で明確な展開とする必要がある。

残念ながら、今回のワークショップでは、この点に関するコーチのアドバイスが十分ではなく、課題とされた「浦島太郎」、「花咲か爺さん」のいずれも意外性で話をつないでいく傾向が強く支離滅裂な展開となった。また、他のプレーヤーのオファーを受け容れる姿勢ができていないので、自分のアイデアを展開することに焦って、一度に一語のルールは崩れ去り、文単位の発話になることも顕著に見られた。しかも、「ワンワード」としてのルールが崩れた流れで「シェアード・ストーリー」に移行したので、この点はワークショップの短期性が災いしたかと残念に思われた。

7-3. 「シェアード・ストーリー」

「シェアード・ストーリー」も、プレーヤーは順番に1人ずつ話していき、グループの全体で1つのまとまったストーリーを創り出すゲームである。ただしここで

は、文または行単位の発話が許されるので「ワンワード」よりも展開が速い。前述のように、今回は「ワンワード」の理念を理解できていない状態で「シェアード・ストーリー」に取り組んだので、課題の「海賊の話」と「ムーミン谷の話」のいずれも、奇抜な意外性をねらったアイデアが盛り込まれ、拡散した支離滅裂な展開になってしまった。本来の「シェアード・ストーリー」の考えは、たとえば課題に「夜道」を指定されたら、夜道に関わるいかなるテーマを中心にすえてもよいが、ゲームの中で形成されつつある中心テーマらしきもの（たとえばひたたくりに遭った経験）を尊重してストーリー展開することが必要である。次々と意外な登場人物が加わり、話の中心がずれていくようでは、ストーリーとは言えない。

7-4. 「ミラー・ダンス」

「ミラー・ダンス」は、1グループ5人が音楽に合わせて大きくゆっくりした動作を続けるエクササイズで、リーダーの動きを他のプレーヤー（フォロワー）がほぼ同時に真似なければならぬ。音楽の途中でリーダーが他のプレーヤーに移行していくが、その際にも一連の流れを止めずに交代する。イメージの共有・仲間との一体感が養われる。どちらかと言うとリラクゼーションに近いエクササイズに見えるが、スタートの各自の場所取りはプレーヤーに委ねられていて、全員ですばやく指定の菱形をつくらねばならないし、全体としてリーダーもフォロワーも身体からエクササイズ以外のよけいな情報を出さない訓練となる。



5人で1つのグループをつくる。真ん中に1人が入り、他の4人のプレーヤーは、菱形の頂点となる。全員が向いている方向のセンターがリーダー。真ん中のプレーヤーは、いつでも左右後方のプレーヤーと場所を取り換えることができる。

7-5. アンサンブル

「ミラー・ダンス」は、グループで呼吸を合わせるつもりで誰かの動きを真似るエクササイズであったが、当然のことながら即興劇では、プレーヤー各自がそれぞれの役割に応じて演技を考えていかねばならない。そのため、プレーヤー各自が個別のポーズを作ってグループ全体としてまとまったプロダクトを完成させるエクササイズも行なった。比較的平易な「人文字づくり」から始め、「自転車」、「車」、「ヨット」、「カメラ」などコーチから与えられた課題のプロダクトをグループ全体で作るエクササイズを行なった。ここでもまた、創造の過程で他のプレーヤーにあからさまな指示を与えることは禁じられている。

7-6. 「彫刻ネーミング」

「彫刻ネーミング」は、3人のプレーヤーで1つのユニットが成立するエクササイズである。1人目が全身で何らかのポーズをとると、2人目がそれに対応した何らかのポーズを作る。イメージの幅を広げるため、繰り返しやシンメトリーは避けることが望ましい。最初の2人で作ったプロダクトに対して3人目のプレーヤーがタイトルをつけるというエクササイズだ。タイトルづけが終わったら、1人目のプレーヤーはその場から抜け、2人目のプレーヤーは作ったポーズを維持したまま、3人目のプレーヤーがそれに対応した何らかのポーズを作る。この2人のプロダクトにタイトルをつけるのが4人目のプレーヤーで、この流れを全体に順番が回るまで繰り返していく。他のプレーヤーのポーズに対応したポーズを作るとき、プレーヤー本人が何らかのタイトルまたは方向性を想定しているものだが、それとは異なるタイトルをつけられる場合もある。それは意図が通じなかったという失敗ではなく、共同作業の中で得られた発見とみなされる。前のプレーヤーからのオファーを受け容れた上で自分のアイデアを付け加えるというプロセスに対し、次のプレーヤーが想定外のネーミングをしたならば、それこそがインプロの醍醐味と言っても過言ではなく、共同作業による想像力の拡大ということになる。既述のエクササイズ「ワンワード」は、本来ことばでこの成果をねらったものであるが、「彫刻ネーミング」は3人のプレーヤーで1つのユニットが完結するので、こちらの方が取り組みやすい。



中央の2人がプレーヤー。うち左手が奥野コーチ。この彫刻は、「君に結婚指輪をあげる」とタイトルがつけられた。

7-7. 「サンキュー・ゲーム」

「サンキュー・ゲーム」も、最初は1人のプレーヤーが何らかのポーズを作り、次のプレーヤーがそれに対応するポーズを作るスタートだが、ここでは2人のポーズの関係性を明確にするために、2人目のプレーヤーはポーズを作った後、それに調和した台詞を言うことが求められる。つまり、最初のプレーヤーのポーズを次のプレーヤーが正当化することになるので、最初のプレーヤーは、自分のポーズの根拠が成立したことを確認したら、「サンキュー」と言ってその場を離れる。次に、2人目のプレーヤーは作ったポーズを崩さずに待機し、3人目のプレーヤーが別のアイデアに基づくポーズと台詞で対応する。「サンキュー・ゲーム」は2人のプレーヤーで1つのユニットが完結するので、インプロの基本である「オファー → アクセプト → アイディアの追加」という流れが鮮明に意識できるエクササイズとして効果的である。

7-8. 「フリーズ・タッグ」

「フリーズ・タッグ」は、「彫刻ネーミング」・「サンキュー・ゲーム」などの静止した造形を動きのあるシーンへと拡大するエクササイズである。最初に2人のプレーヤーが課題のタイトルに沿って即興のやりとりをしているところへ、待機しているプレーヤーの1人が「フリーズ!」とコールして2人の動きを止める。コールしたプレーヤーは、最初のプレーヤーのうちの1人を選んで交代し、交代したプレーヤーと同じポーズになって、自分の新しいアイデアでここまでとは全く違うシーンを展開することが求められる。ここで重要なことは、新しいシーンを「フリーズ!」のコールをかけたときと同じポーズから展開することである。

加わったプレーヤーは、自分の台詞で自分と残っているプレーヤーのポーズを正当化してから動かなければならない。奥野コーチのワークショップでは、「フリーズ・タッグ」を即興劇の第一歩として、初めて動きと台詞の両方を即興で重ねるエクササイズとした。

ストーリー性よりも、造形に対する想像力を豊かにするエクササイズなので、どちらかという気楽に取り組めたのではないだろうか。たとえば課題の「泥棒」で、最初の2人のプレーヤーが映画『ショーシャンクの空に』の獄中を想起させるシーンを作り、2人が壁に掘った穴を覗きこんでいる形から、「フリーズ！」で牛の赤ちゃんをとりあげるシーンに移行したのには、稽古場全体が盛り上がった。

7-9. 「エクステンドとアドバンス」

「エクステンドとアドバンス」は、話し手と聞き手のペアで行なう語りのエクササイズである。話し手の語りの中で聞きなれないことばや詳しく聞きたい材料が出てきたら、聞き手はその気になる単語を拾って「○○エクステンド」と指示を出す。話し手はそれに応じて○○について説明を始める。聞き手は、話し手の説明の区切りのよいところで「アドバンス」と指示を出し、話し手にもとの話を続けさせる。

聞き手の役割は、話し手が語りを面白く続けるためのサポートであり、多少意表をつく「エクステンド」を指示したとしても、その目的は決して話し手を困らせることではない。語りが直線的あるいは退屈になってきたと感じたら、話し手が行き詰まる前に、「エクステンド」と「アドバンス」を使い分け、2人で協力して話し手の語りを興味深いものにすることが大切である。もちろんペアで交代して、2人とも話し手と聞き手を経験しなければならない。

このエクササイズに習熟すると、自分の語りをより客観的にとらえることができるようになり、聞き手の描いているイメージを明確にすることで、わかりやすく面白い語りができるようになる。

本来、このエクササイズも即興劇づくりへのステップなので、最初の文、たとえば「今日は自転車で通学しました」とか「今月から合気道を習い始めました」などを話し手のプレーヤーに割り当て、架空の話を展開させる。しかし今回のワークショップでは、体験談でもよしとして話し手にトピックを選ばせる手法をとった。この方が学生たちには取り組みやすく実用的なメリットも実感しやすいの

で、こうした現場コーチの臨機応変な調整は評価したい。

このワークショップでは、大学1年時に参加した山伏修行について語ったプレイヤーがあり、エクステンドしやすいキーワードも豊富に含んでいたの、このエクササイズの手法と効果が大変わかりやすかった。

7-10. 「プレゼント・ゲーム」

ペアで行なう「プレゼント・ゲーム」は、一方のプレイヤーがもう一方のプレイヤーに架空のプレゼントをして、2人でプレゼントの内容を限定していくエクササイズである。「プレゼント・ゲーム」を謳っているのだから、ここにはプレゼントをやりとりするときのわくわくする気持ちがなければならない。いかに奇抜なものが出てくるかというアイディアの羅列では、お互いにだらだらしゃべっているだけで、演じていても観ていても退屈なだけである。相手を喜ばせたい気持ちやプレゼントに期待したり喜んじたりがっかりしたりする気持ちが見え隠れしないと、会話にメリハリがつかず、「プレゼント・ゲーム」とは言い難い。今回のワークショップでは、この点に誤解があり、「マネキン」とか「宝箱」とかが出てきて、時間が経てば経つほど退屈な展開になっていった。相手が必ず喜ぶ物をプレゼントする課題にすべきだったのではないだろうか。

8. パフォーマンス・ゲーム

インプロのエクササイズやゲームは、もともと俳優訓練のためのものであったが、これを舞台のエンターテインメントとして考えさまざまなショーのスタイルを確立したのがキース・ジョンストンである。現在では、ジョンストン以外にも多くの指導者が活躍しており、さらには現場のコーチそれぞれの調整（ときには改悪）もあり、インプロはどんどん多様化している。公演にもさまざまな形態があるが、もっとも有名なのが、キース・ジョンストンの「シアタースポーツ」である。3～4人構成のチームが何組か出場し、インプロで創造したシーンのジャッジを競うものだ。ジャッジは、テクニク、ストーリー、エンターテインメントの3つの観点から評価を行なう。観客はスポーツを観戦するように楽しむという考え方からこの名がある。

本来の「シアタースポーツ」では、「ワンボイス」・「ワンワード」・「シェアー

ド・ストーリー」は公演でも用いられる「パフォーマンス・ゲーム」に類する。しかしながら各項でも記したように、今回のワークショップではいずれも単なるアイディアの羅列に終わっていたこと、奥野コーチの発表会プログラムに入っていなかったことから、本稿では便宜上、第7節の「基本トレーニング」に含めておいた。奥野コーチの発表会プログラムで「パフォーマンス・ゲーム」扱いになっているのは、これから述べる「ペーパーズ」と「スペースジャンプ」である。

8-1. 「ペーパーズ」

キース・ジョンストンの「ペーパーズ」では、いろいろな台詞を書いた紙を舞台上に撒いておき、プレーヤーが課題のシーンを展開させるきっかけが欲しくなったとき、1枚拾ってその台詞を読み芝居に組み込んでいくことになっている。ただし、書かれた台詞を拾ってすぐ読む必要は無く、まずはその台詞が無理なく言えるような流れを作らなければいけない。もともと、即興に行き詰ったプレーヤーが進行のヒントにするための仕掛けだったのだ（今井、2010a、142-155頁）。

残念ながら今回のワークショップでは、紙に書いたのも台詞ではなく単語がほとんどで、プレーヤーは紙を拾ったらすぐ読まなければいけないルールだったので、芝居の流れと全く関係のないことばが飛び出し、ナンセンスな可笑しさを楽しむだけの短絡的な展開が多く見られた。課題の説明やヒントを与えず、待機しているプレーヤーや最終日の発表会では観客に、全くランダムな単語を書かせたのだから、必然の成り行きである。せっかく「犯人逮捕」・「恋愛ドラマ」・「熱闘甲子園」など学生が興味を持ちやすい課題を設定したので、本来のルールで行っていたらストーリーをつくる楽しさを体験できたかもしれない。

8-2. 「スペースジャンプ」

「スペースジャンプ」は、第7節「基本トレーニング」の「フリーズ・タッグ」がゲームとして洗練されたものと考えられる。4～5人で行なうゲームだが、1人目のプレーヤーが与えられた課題に沿って即興芝居をしているところへ、コーチが「スペースジャンプ」と声をかける。1人目のプレーヤーがフリーズしているところへ2人目のプレーヤーが加わり、1人目のプレーヤーのポーズを生かしてまったく違うストーリーを展開しなければならない。このプロセスを繰り返して最後のプレーヤーまで回ったら、今度は最後のプレーヤーが抜けて1つ前の話にもどる。前の話に戻ったとき、プレーヤーは以前よりも進展したシーンを演じ

なければならない。このプロセスを繰り返して、最後はゲームをスタートしたプレイヤーだけが舞台に残って、その後のシーンを演じる。経過時間は数分でも数日でも数年でもよい。これはまるで、テレビのチャンネルを切り替えていくと、話がいつの間にか進展している感覚に近い。もともとこのゲームは、全体として系統的なストーリー展開をねらったものではなく遊びの要素が強いので、学生は自由に想像力を反映できたに違いない。

9. 総括

インプロだけでも4日間でこれほどのタスクが盛り込まれていたのも、コーチといえども、現場では学生プレイヤーの実践を丁寧に分析する余裕が無かったようだ。「シアタースポーツ」がどのようなものを体験するなら、発表会の「パフォーマンス・ゲーム」とされた「ペーパーズ」と「スペースジャンプ」に特化した基本トレーニングを重ねていくのが順当だったのではないか。本来もっと十分な方向づけが必要な「ワンワード」と「シェアード・ストーリー」は割愛し、冗漫で退屈なおしゃべりに終わった「プレゼント・ゲーム」を本来の意図で行なえば、時間も節約でき訓練の到達点も明確になったと考える。

それでも、「スズキ・トレーニング・メソッド」入門・「心身統一合気道」入門、「リーディング・カフェ」の時間は有効だった。アマチュアの学生にとって、演劇ワークショップの可能性や興行きを体験できたことは、わくわくする動機づけになり、最終的な充実感につながったからである。また少なくとも、インプロ訓練の多種多様なタスクを楽しみながら、積極的な行動と明確な情報伝達の基礎を身につけることはできたと考える。この点、奥野コーチの豊富なアウトリーチ経験に感謝している。

ただし、最終的にインプロの理念がどこまで理解・体験できたかという観点では、辛口の評価も記さざるをえなかった。また、演劇ワークショップを通じて学生のコミュニケーション能力を育成するという目的においても、課題を残したと考える。コミュニケーション能力の育成とは、単に発話を活発にすればよいというものではない。他人と協働してプロダクトをまとめていくにはどのような行動が必要か、この点についての分析・強化が不十分であった。具体的に述べると、ウォーミングアップや基本トレーニングの一部で実践した行動と協調のバランスが、集大成的な位置づけである「ペーパーズ」で実現できなかったことが残念で

ある。社会では自分から行動しなければ前進できない局面がある一方で、自分勝手な行動をとると事態の收拾がつかなくなる局面がある。常に冷静な状況判断に基づいた適切な言動をとる意識が身につくようなインプロ・ワークショップが望ましい。

参考文献

ジョンストン、キース著、三輪えり花訳（2012）『インプロ 自由な行動表現』

而立書房

今井純著（2009）『即興し始めたニッポン人1 人間力を鍛える ～自由と協調～』 論創社

今井純著（2010a）『即興し始めたニッポン人2 ゲームで実践！ 「つながり」「変化」「正当化」』 論創社

今井純著（2010b）『即興し始めたニッポン人3 人を惹きつける「展開」と「人間関係」』 論創社

絹川友梨著（2002）『インプロゲーム』 晩成書房

謝辞

本稿で分析したワークショップを実施するにあたり、奥野コーチが多種多様なタスク・メニューを準備され、情熱と愛情をもって学生を指導して下さい、また SPAC（静岡県舞台芸術センター）から県外の教育機関に快く専属俳優を送り出して下さった関係各位の御厚情に深謝します。